



Linssin läpi – päähenkilön sisäisen maailman visualisointi lyhytelokuvassa “Räjähdykset”



Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Kuvauksen suuntautumisvaihtoehto
Syksy 2007
Hanna Korhonen

OPINNÄYTETIIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Kuvaus
Tekijä Hanna Korhonen	
Työn nimi Linssin läpi – Päähenkilön sisäisen maailman visualisointi lyhytelokuvassa Räjähdykset	
Lopputyön laji Mediateko	
Työn valmistumisaika 25.11.2007	Sivumäärä 37
<p>Tiivistelmä</p> <p>Lopputyöni koostuu Räjähdykset lyhytelokuvan kuvaamisesta. Elokuvan päähenkilö pakenee todellisuutta sisäiseen maailmaansa, veden alle.</p> <p>Kirjallisessa osiossa käsittelen valintoja, joita kuvaajan täytyy tehdä liittyen kameratekniikkaan ja kuvakerronnan elementteihin. Lisäksi analysoin esimerkkien avulla keinoja visualisoida päähenkilön sisäistä maailmaa ja pakopaikkoja.</p>	
Aineisto Kirjallisuus, elokuvat, internet	
Asiasanat Sisäisen maailman visualisointi, kameratekniikka, elokuvallinen ilmaisu	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja Liitteenä Räjähdykset- lyhytelokuvan DVD	

THESIS

SUMMARY

Department Media Production	Area of specialisation TV / Video Studies
Author Hanna Korhonen	
Title Through the lens. The visualisation of the protagonist's mind's landscape in the shortfilm Räjähdykset.	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Project	
Date 25.11.2007	Number of pages 37
<p>Summary:</p> <p>My thesis consists of the shooting of the shortfilm Räjähdykset. The protagonist of the film escapes from the reality to his mind's landscape, under the water.</p> <p>The written section concerns choices a cinematographer has to make with camera technique and visual elements of storytelling. Moreover, means of visualisation of the protagonist's landscape of mind and refuges are analysed by using examples .</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Literature, films , internet	
Key words The visualisation of the protagonist's landscape of mind, camera technique	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information DVD of the shortfilm "Räjähdykset" included	

Sisällys

1 Johdanto.....	5
2 Linssin läpi – kameratekniset keinot	6
2.1 Kameran valinta.....	6
2.1.1 Analoginen kuva.....	7
2.1.2 Digitaalinen kuva.....	8
2.2 Objektiivit eli linssit.....	9
2.2.1 Polttoväli.....	10
2.2.2 Syväterävyys.....	10
2.2.3 Filtterit	11
2.3 Suljinnopeus.....	11
2.3.1 Yli- ja alinopeus.....	11
3 Kuvailmaisulliset keinot.....	12
3.1 Kameran asemointi ja kamerakulmat suhteessa kohteeseen.....	13
3.1.1 Kameran korkeus.....	13
3.1.2 Ylä- ja alakulma.....	13
3.1.3 Objektiivinen kamerakulma.....	14
3.1.4 Subjektiivinen kamerakulma.....	14
3.2 Liike.....	15
3.2.1 Kohteen liike.....	16
3.2.2 Kameran liike.....	16
3.3 Valo ja tunnelma.....	17
4 Päähenkilön sisäisen maailman visualisointi.....	18
4.1 Abstrakti tunnetila fyysisen tilan sisällä.....	18
4.2 Näkökulman vaihdos.....	19
4.3 Värien symboliikka.....	19
5 Mediateko ”Räjähdyskset”	20
5.1 Ennakkosuunnittelu.....	20
5.2 Teron sisäisen maailman ja pakopaikan visualisointi.....	22
5.3 Värimäärittely ja jälkityöt.....	23
5.4 Ongelmat kuvauksissa.....	24
6 Yhteenveto.....	25
Lähteet.....	27
Liitteet.....	28

1 Johdanto

Tutkintotyön kirjallinen osio käsittelee mediatekoa, joka on fiktiivinen lyhytelokuva ”Räjähdykset”. Se kuvattiin syyskuussa 2006, ja ensi-ilta oli helmikuussa 2007.

Elokuvan ohjasi Jenny Tervakari ja käsikirjoitti Anu Kaaja. Toimin elokuvan kuvaajana, ja luvussa 5 – 5.4 käsittelen tarkemmin mediatekoa. Lisäksi käyn läpi kuvallisessa kerronnassa tehtyjä valintoja, joilla tuettiin päähenkilön mielen maisemaa.

Tutkintotyöni alussa käyn läpi valintoja, joita kuvaajan täytyy tehdä koko elokuvan tekoprosessin aikana, jotta saavutetaan halutunlainen lopputulos. Rajaan valinnat kameratekniikkaan ja kuvalliseen ilmaisuun. Luvuissa 4 – 4.3 tutkin kuvakerronnallisia keinoja tukea päähenkilön sisäistä maailmaa. Tutkimusidea syntyi mediateon kautta. ”Räjähdykset” -elokuvan päähenkilö pakenee toistuvasti veden alle, omaan sisäiseen maailmaansa, henkisen perheväkivallan seurauksena. Hain referenssejä mielen maiseman visualisoinnille psykologisesti virittyneistä elokuvista. Esimerkkinä mainittakoon Krzysztof Kieslowskin väritrilogian elokuvat ”Sininen” ja ”Punainen”, sekä Michel Gondryn ohjaama elokuva ”Tahraton mieli”.

Lyhytelokuvan ”Räjähdykset” kuvaukset eivät onnistuneet odotetulla tavalla, ja virheitä syntyi kentällä. Tämän seurauksena kirjallinen tutkintotyö pohtii yleisellä tasolla kuinka kuvaaja saavuttaa halutunlaisen lopputuloksen ja kuvattu materiaali on käyttökelpoista. Kirjallisen osion 5.4 luvussa käyn läpi ongelmakohtia mediateon prosessissa. Kuvausten analysointi havainnollistaa lukijalle, miksi kameratekniikka ja kuvallisen kerronnan perusteet on syytä hallita.

Lähtökohtaisesti lopputyöni on kertaus itselleni kaikesta koulun aikana oppimastani tiedosta. Tutkintotyön kohderyhmänä ovat ensimmäisen ja toisen vuosikurssin kuvauksen opiskelijat, jotka valmistautuvat fiktiivisen elokuvan tekoon.

2 Linssin läpi – kameratekniset keinot

Elokuvan visuaaliseen ilmeeseen vaikuttavat monet tekniset osa-alueet ja kuvallisen kerronnan elementit. Pääsääntöisesti kuvaajan tulisi pyrkiä kuvaamaan sekä teknisesti, että ilmaisullisesti mahdollisimman hyvää jälkeä. Näin saavutetaan kuvan laadun suhteen paras hyöty, koska jälkikäteen prosessointia tarvitaan verrattain vähän. Yleensä digitaalinen kuvankäsittely jälkeinpäin huonontaa kuvatun materiaalin tasoa¹. Digitaalisen jälkiprosessoinnin minimoiminen edellyttää monien osa-alueiden onnistumista, joista seuraavaksi käyn läpi olennaisimmat valinnat. Nämä tehdään yleensä siinä vaiheessa, kun käsikirjoitus on valmis, ja sitä on alettu työstää ohjaajan sekä muun työryhmän kanssa. Valinnat on syytä tehdä käytettävissä olevan budjetin, aikataulun, tietotaidon sekä kuvattavan materiaalin tarkoitusperiä mukailten.

2.1 Kameran valinta

Kameran ja kuvausformaatin valinta on hyvin keskeinen asia elokuvan ennakkosuunnittelussa. Lähtökohtana toimii tarina, jonka mukaan määritellään toteutustapa ja kuvallinen kerronta. Monet kuvaajat ovat joko vannoutuneita filmikuvaajia tai HD- formaatin (high definition) käyttäjiä. En käy tässä työssä läpi näiden formaattien vertailua, vaan lähinnä tuon esille valinnan vaikutukset. Kuvaformaatin valinnan kriteereiksi on syytä asettaa mielikuva halutusta lopputuloksesta suhteutettuna olemassa oleviin realiteetteihin. Jos halutaan kokeilla uutta tekniikkaa tai kameraa, tulee varata budjettiin sekä aikatauluun liikkumavaraa kameran käytön opetteluun sekä testaukseen. Kuvattaessa mille tahansa formaatille, joudutaan tekemään valintoja sen mukaan, mitä lopullisella tuotoksella kuvan suhteen halutaan saavuttaa.

”Räjähdys” kuvattiin 16 mm filmille koulumme S16mm Arri SR-1 kameralla, jota on modifioitu. Oma valintani muodostui silloisesta mieltymyksestäni filmiin ja aiemmasta hyvästä kokemuksesta sille kuvaamisesta. Koulullamme oli myös olemassa suhteellisen hyvät filmikameran objektiivit, ja budjetimme antoi mahdollisuuden kuvata filmille. Saimme sponsoritukena Fujilta ja Kodakilta 16 mm filmikeloja yhteensä kahdeksan kappaletta. Lisäksi koulullamme ei ollut vielä tuolloin omaa HD-formaatin kameraa, joten kustannuksia olisi tullut kameran vuokrasta.

¹ Honkimaa 2006, s. 8

2.1.1 Analoginen kuva

Analogisella kuvalla tarkoitetaan ei-numeerista ja luonnonmukaista. Se on jatkuvista fysikaalisista suureista muodostuva ¹. Filmi on analogista. Filmi sisältää valoherkkiä, pieniä hopearakeita sattumanvaraisessa järjestyksessä, jotka ovat eri emulsiokerroksissa. Sattumanvaraisuus tekee kuvasta elävämpää verrattuna digitaaliseen kuvaan. Hopeakiteet aktivoituvat valosta, ja kun filmi kehitetään kemiallisesti, kutsutaan tätä kokonaisuutta fotokemialliseksi prosessiksi. 35mm filmi on pinta-alaltaan suurempi kuin 16mm filmi, joten se on laadullisesti parempaa, sekä huomattavasti kalliimpaa. Filmin värintoistokyky on arvostettu ominaisuus, ja sen etuihin voidaan laskea värimäärittelyn laajat mahdollisuudet. Filmi toistaa valoisuuden asteita valkoisesta mustaan loivasti, mikä antaa valotukseen liikkumavaraa.

Filmimateriaali on kalliimpaa kuin videoformaatile kuvaaminen. Filmin kehitys ja siirtäminen on erillinen kustannusosa, joita ei valmiiksi digitaaliseen formaattiin kuvatusta materiaalista tarvitse maksaa. Kuvattua filmimateriaalia ei pystytä katsomaan ennen kuin se on kehitetty, jolloin kuvatusta materiaalista ei voi olla täysin varma, ennen kemiallista prosessia. Filmi on herkkää materiaalia, joka naarmuuntuu helposti käsiteltäessä. Kuvattu filmimateriaali yleensä siirretään jälkiprosessointia varten digitaaliseen muotoon. On mahdollista heikentää filmin laatua naarmuttamalla sitä tai hävittää filmin resoluution määrää jälkitöissä, jos käytettävä laitteisto käsittelee sitä liian pienitasoisella signaalilla.

Kuvattaessa filmille, valitaan myös halutunlainen kuvasuhde, joka tehdään kameraan asennettavan mattalasin avulla. Tällöin koko filmin kuvaruudun 4:3 pinta-alaa ei käytetä, vaan siitä rajautuu pois ylhäältä sekä alhaalta. Kuvaa voidaan rajata myöhemmin uudestaan, jos on tarvetta. ”Räjähdys” elokuvassa kuvasuhteena on 1,85:1, joka tarkoittaa konkreettisesti sitä, että mustat palkit kuvan ylä- ja alareunassa näkyvät osittain (vrt. 2,35:1).

Filmimateriaalia on pääsääntöisesti kolmea erilaista; päivänvalolle tasapainotettua värifilmiä, keinovalolle tasapainotettua värifilmiä sekä vastaavasti mustavalkofilmiä. Yleisesti kuvaajat suosivat hienorakeista ja herkkää värifilmiä, joka vaatii paljon valoa. Kuvauksista riippuen on filmin valinta oma prosessinsa. On turvallisempaa kuvata loivemmalle, esim. 500 ASA:n filmille kuin herkälle 50 ASA:n filmille, koska loivempi

¹ Juntunen 1997, s.12

filmi kestää paremmin valotuksen heittelyjä ali tai yli. Valotuksen heittelyt ja niiden vaikutukset kuvaan vaihtelevat eri filmien välillä. Mustavalkofilmille kuvattaessa pitää ottaa huomioon eri värien valoisuusaste. Yleisesti käytetty tapa on kuvata materiaali värifilmille, ja muuttaa värit jälkeinpäin mustavalkoiseksi.

”Räjähdyskset” kuvattiin pääsääntöisesti 200 – 250 ASA:n filmeille. Yö-, delfinaario- ja vedenalaiskuvat loivemmalle 400 – 500 ASA:n filmille. Koska filmit saatiin sponsoriavustuksena, oli käytettävissä sekä Fuji:n värifilmiä että Kodakin Vision 2 – sarjan värifilmiä. Käsittelen mediateon filmivalintaa tarkemmin luvussa 5.1.

2.1.2 Digitaalinen kuva

Digitaalinen tarkoittaa numeerisessa muodossa olevaa sähköistä tallennusformaattia¹. Videolle kuvattaessa pikselit muuttavat valon sähköksi, ja kuva muodostuu fotoelektronisen prosessin kautta. Mitä enemmän kamerassa on pikseleitä, sen terävämpi kuvasta tulee. Videokuva muodostuu 1 ja 0 numeroina ja niiden eroista. Digitaalisen kuvan syväterävyys vaikuttaa kamerasen kennojen koko. Pienikennoisilla kameroilla syväterävyys on suuri, kun taas vastaavasti esim. suurikennoisilla HD-kameroilla syväterävyys on pieni.

Kuvattaessa digitaaliseen muotoon esim. HD -kameralla, tulee valittavaksi kamerasen ominaisuudet. Analogiseen formaattiin kuvattaessa olennaisinta on filmin valinta, valotus ja objektiivit, ei niinkään kamerasen ominaisuudet. Monissa HD -formaatin kameroissa voidaan määritellä valmiiksi omanlainen värimaailma tai kontrastisuus kuvalle, ja tallentaa se kamerasen muistiin. Kuvattaessa voidaan pitkälti värimääritellä kohtauksia jo etukäteen. Tämä helpottaa ajallisesti jälkiprosessointia, ja näin ollen säästetään kustannuksissa. Toisaalta väärin asetusten myötä voidaan menettää arvokasta informaatiota esim. tekemällä liian kontrastista kuvaa. Kuvan rajausta on tarkempaa, eikä siihen voi jälkeinpäin vaikuttaa vastaavanlaisesti kuin filmille kuvattaessa.

Digitaalisen kamerasen käytön etuna on se, että kuvattua materiaalia pystyy tarkastelemaan välittömästi oton jälkeen, jolloin ohjaaja sekä kuvaaja voivat nopeasti tarkistaa, tuliko kaikki haluttu nauhalle tai kovalevyille. Tämä vähentää huomattavasti epävarmuutta ja tietynlaista jännitysmomenttia kuvattun materiaalin suhteen verrattuna filmityöskentelyyn. HD -formaattiin kuvattaessa voidaan myös kuvata enemmän, tai

¹ Juntunen 1997, s. 22

ainakin huolettomammin määrällisesti kuin filmille, koska nauhalle tai kovalevyille kuvaaminen on edullisempaa.

2.2 Objektiivit eli linssit

Kameran eteen kiinnitettävä objektiivi tuottaa kuvan, joka on pysty- ja vaakasuunnassa kääntynyt oikeinpäin esim. filmin ruudulle. Objektiivien avulla valon määrää pystytään lisäämään kamerasuunnasta kuvattavalle materiaalille¹. Objektiivin valinta vaikuttaa verrattain paljon siihen, miltä kuva näyttää. Vaikka kuvakoko olisi sama, on jokaisella objektiivilla omanlainen tunnelma. Laadukkaan kuvan saavuttamiseksi on perusedellytyksenä hyvä objektiivi. Linssin valintaa on syytä miettiä ennakoon, ja mennä kuvauspaikalle etukäteen testaamaan sopivien objektiivien käyttömahdollisuudet.

Objektiivit voidaan jakaa karkeasti neljään eri ryhmään: normaali-, tele-, laajakulmaobjektiiveihin sekä zoomilinsseihin. Lisäksi on olemassa erikoislinssijä, kuten kalansilmä-, makro- ja anamorfiset linssit. Nämä ovat standardilinsseistä hyvin poikkeavia. Anamorfista linssiä käytetään usein kuvattaessa 35 mm filmille Cinemascope -standardin kuvasuhteen vuoksi, jotta kuva saadaan mahtumaan yhteen freimiin. Makrolinssejä käytetään kuvattaessa pienoismalleja tai vaikkapa hyönteisten elämää, jolloin kuvattavat kohteet ovat hyvin pieniä.

Normaaliobjektiivilla tarkoitetaan sitä, että se tuottaa kuvan, jonka perspektiivi on samanlainen kuin ihmissilmän näkemä. Tällainen objektiivi esim. 16 mm:n filmille kuvattaessa on 25 mm:n linssi. Lyhyemmät linssit kuin em. 25 mm:n ovat laajakulmalinssejä ja vastaavasti kaksi kertaa tai pidemmät linssit ovat telelinssijä. 12 mm:n objektiivi vääristää reunoja verrattain vähän, jolloin ei jäädä kiinni laajakulmalinssin käytöstä. Telelinssistä mainittakoon, että esim. 85 mm:llä kuvattaessa laaja puolikuva saadaan, kun kohde on noin viiden metrin päässä kamerasta, ja laaja kokokuva saadaan kohteesta, kun se on noin 50 metrin päässä kamerasta. Kris Malkiewicz mainitsee kirjassaan ”Cinematography”, että yksi tärkeimmistä luovaan linssinkäyttöön liittyvistä tekijöistä on perspektiivi ja on huomioitavaa, että kuvan perspektiivi riippuu kamera-kohde-etäisyydestä, eikä objektiivista. Zoomilinssin käyttö säästää linssinvaihtoon menevää aikaa, ja on käytännöllinen kuvattaessa vaikeissa

¹ Malkiewicz 1992 s. 15

olosuhteissa ja etenkin ulkona. Kyseisen objektiivin käytössä on kuitenkin otettava myös huomioon perspektiivin vääristymiset.

”Räjähdys” lyhytelokuvassa käytettiin koulun 9,5 mm:n, 12 mm:n, 16 mm:n, 25 mm:n, 50 mm:n ja 85 mm:n objektiiveja. Objektiivien valintaa haittasi pienet tilat, jolloin osaa teleobjektiiveista oli lähes mahdotonta käyttää. Lisäksi esim. Teron perheen kylpyhuoneessa ei ollut laajemmassa kuvassa muuta vaihtoehtoa, kuin kuvata 12 mm objektiivin kanssa, muutoin lavasteet vuotivat reunoilta ja ylhäältä. Tämä on hyvä esimerkki siitä, kuinka ennakkosuunnittelussa on tärkeää hahmottaa tilan todelliset mitat, lavastuksen ja rekvisiitan, esim. huonekalujen paikat ja koot. Lisäksi on syytä käydä tarkkaan lavastajan kanssa läpi, mitkä asiat (esim. kylpyamme) on lavastettava loppuun asti, ja mitkä kohdat voivat jäädä vaikka osittain maalaamatta tms.

2.2.1 Polttoväli

Polttovälillä tarkoitetaan objektiivin millimetreinä ilmoitettua lukua, ja objektiivit jaetaan em. ryhmiin juuri polttovälinsä mukaan. Polttovälillä vaikutetaan syväterävyyteen ja kunkin objektiivin omanlaiseen tunnelmaan, joka näkyy kuvassa. Zoomi-linsseissä polttoväliä voidaan muuttaa portaattomasti laajasta teleen, esim. 10 mm – 100 mm.

2.2.2 Syväterävyys

Syväterävyydellä kuvassa tarkoitetaan sitä, kuinka paljon varsinaisen tarkennusetaisyuden eteen tai taakse jää epäterävää aluetta. Syväterävyyteen vaikuttaa objektiivin polttoväli, aukko ja tarkennusetaisyys. Laajakulmalinssillä, esim. 12 mm:n tai 9,5 mm:n linssillä syväterävyys saadaan suureksi etenkin, jos aukko on pieni, ja kohde on kaukana kamerasta. Teleobjektiiveilla, kuten esim. 50 mm:n tai 85 mm:n linseillä saadaan pieni syväterävyys etenkin jos käytetään suurta aukkoa, tai kuvataan aukko täysin auki, ja kohde on lähellä kameraa. Tällöin kohteen taakse jäävä alue on erittäin epäterävää ja sumuista.

Syväterävyys on merkittävä kuvakerronnallinen elementti. Huomiopisteet ja tärkeät detaljit kuvassa voidaan tuoda esiin esim. valikoivalla terävyysalueen käytöllä.

Syväterävyydellä voidaan myös olennaisesti vaikuttaa kuvan tunnelmaan.

2.2.3 *Filtterit*

Filtterit eli suotimet ovat objektiivin eteen laitettavia optisia lisävarusteita. Ne vaikuttavat valoherkkyyteen, ja niillä voidaan kontrolloida väriä¹. Kun käytetään värillistä suodinta kameran linssin edessä, ei väriä lisätä, vaan ainoastaan vähennetään vallitsevasta valosta. Tyypillisempiä käytettäviä suotimia ovat ND (neutral density) ja kääntösuotimet. Ulkona kuvatessa eri voimakkuuksilla olevilla ND -suotimilla saadaan laskettua objektiiviin tulevan valon määrää, jolloin voidaan kuvata helpommin halutulla aukolla. Kääntösuotimet, esim. 85 A ja 85 B, muokkaavat valoa kääntäen keinovaloa päivänvaloa vastaavaksi ja vastaavasti päivänvaloa keinovaloa vastaavaksi. Laitettaessa objektiivin eteen sinisävyinen filtti saadaan filmille tai kennolle kuvatut kohteet otoksessa näyttämään sinisemmältä kuin kuvattaessa ilman filttiä. Tällöin itse filtti ei lisää sinistä. Oikeammin sanottuna sinisen vastaväri keltainen on poistettu, ja kuvassa sininen on voimakkaammin esillä.

Erilaisia filttäreitä on paljon, ja niiden käyttöä kannattaa aina harkita. Jälkeenpäin voidaan kuvalle tehdä vastaavanlaisia efektejä, mitä joillakin erikoisfilttäreillä saadaan aikaan, mutta hankalampaa on yrittää jälkeenpäin poistaa niitä kuvasta. Jos kuvauspaikalla jonkin efektiivisen filtlerin käytöstä tulee epävarma olo, kannattaa kuvata ilman filttäreitä. Lisäksi on huomioitava, että mitä pienempää polttoväliä käytetään, sitä vähemmän kuva kestää erilaisia filttäreitä.

2.3 *Suljinnopeus*

Suljinnopeus säätelee valon pääsyä ajallisesti filmille tai kennolle. Suljin on kameran sisällä pyörivä peili, jonka nopeutta voidaan säätää. Käyttämämme S16mm Arri SR-1 kameran normaalinopeus on 25 freimiä (kuvaruutua) sekunnissa. Normaalisti se on 24 freimiä sekunnissa.

2.3.1 *Yli- ja alinopeus*

Kuvaan tehtävät hidastukset tai nopeutukset tehdään yleensä jo kuvausvaiheessa, koska ne ovat uskottavamman näköisiä verrattuna digitaalisesti tehtyihin nopeutusmuutoksiin. Kuvattavan kohteen liikkeet ovat pehmeämpiä kuvatessa nopeutuksen muutoksia vaikuttamalla suljinnopeuteen. Hidastuskuvat tehdään säätämällä suljinnopeutta normaalia nopeammaksi ja päinvastoin nopeutuskuvissa säädetään suljinnopeutta

¹ Block 2001, s.120

hitaammaksi. Säädettyä suljinnopeutta hitaammaksi tai nopeammaksi, on valotuksessa otettava huomioon muutokset. Esim. hidastusta tehdessä lisätään suljinnopeutta tuplata nopeammaksi kuin normaalikuvassa, ja valotehoa tarvitaan aukon verran enemmän.

3 Kuvailmaisulliset keinot

Visuaalisten elementtien käyttö ja kuvailmaisuus vaatii kokonaisvaltaisen käsityksen siitä, kuinka ymmärtää ja kuinka kontrolloida kuvia. Elokuvassa jokainen kuva koostuu palasista, joita ovat mm. tarina, dialogi, ääni tai äänet, musiikki, näyttelijät, puvut ja lavasteet. Käyttökelpoinen kuva sisältää hienovaraisen kontrolloidusti kaikki nämä palaset, jotka yhdessä vaikuttavat katsojan tuntemuksiin¹. Ei ole mahdollista käyttää kuvan muodostavia palasia ja muodostaa kuvakerronnallista rakennetta, ellei hahmota käsikirjoituksen rakennetta. Koska käsikirjoituksen rakenteesta voisi kirjoittaa kokonaisen tutkintotyön, otan esille tarinan kolme perusosaa, joilla voi määritellä kuvakerronnan elementtejä yhteen. Elokuvassa on alku, keskikohta ja loppu. Alku sisältää kaikkien olennaisten asioiden esittelyn, kuten päähenkilön ja keskeiset henkilöt, mitä he tekevät, ajankohdan, paikan, jne. Näiden tietojen pohjalta voi itse tarina alkaa. Keskikohta käsittää ristiriitojen kärjistymisen, tapahtumien kliimaksin. Tarina kehittyy progressiivisesti pisteeseen, jossa ristiriidat kärjistyvät ja ratkaistaan. Kliimaksin jälkeen käytetään aikaa, jotta tarinan yleensä monien tasojen ja useamman henkilön kohtalot saatetaan loppuun. Lopuksi katsojalle annetaan aikaa myös käsitellä ristiriitojen kärjistymistä sekä ratkaisua. Kuvakerronta rakentuu lyhyesti sanottuna muodon ja sisällön suhteesta.

Kuvailmaisuun vaikuttavia elementtejä suunniteltaessa monet vaihtoehdot voivat tuottaa valinnan vaikeuden. Pääsääntönä voidaan pitää, että valinta ja linjaus johonkin suuntaan on tehtävä. Muutoin kuvallinen kerronta voi kääntyä päinvastaiseen suuntaan kuin mitä alun perin on ollut tarkoitus; katsoja hämääntyy, eikä ymmärrä tai pääse kokemaan itse tarinaa. Lisäksi on ennakosuunnittelussa hyvä pohtia äänisuunnittelijan, lavastajan ja puvustajan kanssa yhteneväisiä, kerrontaa eteenpäin vieviä ja tukevia ratkaisuja.

Kameran korkeudella, eri asemoinnilla ja kulmilla luodaan tarinalle muoto. Näitä vaihtelemalla saadaan elokuvalle oman näköinen tyyli.

¹ Block 2001, s.2

3.1 Kameran asemointi ja kamerakulmat suhteessa kohteeseen

Kameran paikka suhteessa kuvauskohteeseen on yksi olennainen kuvallisen kerronnan tekijä. Katsojan hahmottamista ja katsojan mielenkiinnon ylläpitämiseksi luodaan erilaisia kuvallisia näkökulmia, joiden kautta tuodaan dialogin tai tapahtumien ohella lisää informaatiota. Valitulla kuvakulmalla voidaan selvittää katsojalle esim. tilan mittasuhteita, ja kohteen tai kohteiden sijaintia suhteessa toisiinsa¹. Lisäksi kameran korkeudella ja kulmalla voidaan vaikuttaa katsojan piilotajuntaan korostamalla kohteen luonnetta tms. sopivalla kuvakulmalla.

3.1.1 Kameran korkeus

Kameran korkeudella voidaan vaikuttaa kuvakerronnan monipuolisuuteen. Lisäksi sillä on psykologinen vaikutus tarinan kerrontaan. Normaali kameran korkeus saavutetaan silloin, kun kamera on kohteen silmien tasolla (eye-level). Vaikutelma on sovinnainen, ja jatkuvasti toistettuna yksitoikkoinen. Katsojan mielenkiinnon säilyttämiseksi kuvakulmaa, ja samalla myös kameran korkeutta, on hyvä muuttaa. Vaihtuvuudelle pitää löytyä jokin motiivi, jolloin kuvakerronta säilyy uskottavana². Tällaisia muutoksia olivat ”Räjähdyskset” elokuvassa esim. lapsen ja aikuisen välisessä katsekontaktin ja reaktion kuvauksessa. Jos tapahtumaa tai kohdetta halutaan dramatisoida, vaihdetaan kameran korkeus yleensä normaalitasolta ylä- ala- tai vinokulmaan. Harkitsemattomien kamerakulmien käytöstä seuraa yleensä epämääräinen yleisvaikutelma. Tällöin katsojalle voi tulla vaikeuksia esim. yhdistää tapahtumien kulkua tai tapahtumaympäristöjä.

3.1.2 Ylä- ja alakulma

Kameran ollessa silmien tasosta ylempänä ja suunnattuna alaspäin, kuvataan kohdetta tällöin yläkulmasta (high angle). Kohde on yläkulmasta kuvattuna pienemmän oloinen verrattuna normaalikulmaan. Riippuen yläkulman korkeudesta, saadaan kuvaan ja kohteeseen lintuperspektiivi. Tämä on yleisesti käytetty kuvakulma elokuvan tai kohtauksen alkukuvana, jolloin voidaan laajasti esitellä paikka ja tila. Yläkulma myös korostaa tilan, esim. kaupungin struktuurin tai puutarhan geometrisiä muotoja³.

1 Pirilä 1983, s. 114

2 Pirilä 1983, s. 115

3 Kullas 2005, s.5

Psykologisesti yläkulma tekee kohteesta vahvasti alisteisen, ja korostaa tunnelmaa tai tunnetilaa, jossa näyttelijä on peloissaan tai yksinäinen. Yleisesti ajatellaan, että yläkulmasta kuvattuna kohde on ikään kuin ympäristönsä vangitsema tai lannistettu.

Alakulmasta (low-angle) kuvattuna kamera on päinvastoin suunnattuna ylöspäin, ja kameran korkeus on silmäntason alapuolella. Tällöin perspektiivi luo kohteesta ylevän ja suuremman oloisen, verrattuna aiempiin kuvakulmiin. Lisäksi henkilöstä voidaan luoda tunnelma, jossa hän näyttää henkisestikin olevan muiden yläpuolella.

Alakulmaa käytettäessä laajakulmalinssi korostaa kohteen dominanssia, ja luo dramaattisen vaikutelman kuvaan. Ylä- ja alakulmat voivat täten myös selventää henkilöiden välisiä arvostuksellisia eroja. Esim. alakulmasta kuvattuna etualan henkilö on selvästi suuremman ja merkittävämmän oloinen, kuin taustalle pienemmiksi jäävät henkilöt.

3.1.3 Objektiivinen kamerakulma

Objektiivinen kamera tarkkailee tapahtumaa ja näyttelijää tai näyttelijöitä ulkopuolisena, ja tämä kamerakulma on oikeastaan katsojan näkökulma. Kamera ja katsoja seuraavat tapahtumaa objektiivisesti, ja näyttelijät ovat esim. dialogin aikana vuorovaikutuksessa toisilleen (vrt. suoraan kameralle esiintyminen). Yleisesti suuri osa elokuvien kohtauksista on kuvattu objektiivisesta kamerakulmasta, ja kameran on tarkoitus olla huomaamaton.

3.1.4 Subjektiivinen kamerakulma

Subjektiivinen kamera on tapahtumien keskellä, jolloin luodaan vaikutelma, että katsoja osallistuu tapahtumien kulkuun ollen itse mukana. Hän kokee tällöin elokuvan todellisuuden esim. päähenkilön silmien ja korvien välityksellä. Subjektiivinen kamerakulma on jonkun henkilön näkökulma (pov, point of view), ja se voi näyttää, mitä henkilö näkee, tai miten henkilö näkee jotakin¹. Tällä kamerakulmalla esitellään usein myös henkilön ympäristöä, tai mielentilaa. Usein päihtymys tai mielen tasapainottomuus kuvataan näkökulmakuvan avulla.

Esimerkiksi elokuvassa ”Sininen” (ohjaus Krzysztof Kieslowski), ja tarkemmin sen toisessa kohtauksessa, kuvataan hienostuneesti päähenkilön näkemä todellisuuden ja

¹ Juntunen 2001, s.92

tajuttomuuden välitila subjektiivisen kamerakulman avulla. Päähenkilö on juuri menettänyt miehensä sekä tyttärensä, ja hän makaa sairaalassa. Kuvassa on sumea huone, jonka etualalla terävänä höyhenhaituva, joka heiluu uloshengitysilman voimasta. Kuva antaa ymmärtää, että päähenkilö ikään kuin tuijottaisi tätä liikettä intensiivisesti. Katsoja voi samaistua tietynlaiseen järkkyneeseen mielentilaan. Taustalla lähestyy lääkärin hahmo, ja seuraavassa kuvassa subjektiivinen kamera kuvaa lähikuvassa sumeaa silmää, jonka iiriksen heijastuksen kautta katsoja näkee lääkärin terävänä puhuvan ja katsoen kuin suoraan katsojaan. Kun lääkäri kertoo miehen ja tyttären kuolleen, voi katsoja samaistua silmän liikkeistä päähenkilön tunnevyöryyn.

Subjektiivisella kamerakulmalla on tehokas vaikutus katsojaan etenkin silloin, jos siihen siirrytään suoraan kameralle esiintymisestä. Kun näyttelijä katsoo suoraan kohti kameraa, syntyy katsojan ja kohteen väliin välitön suhde, joka pakottaa katsojan sisälle elokuvaan. Käytettäessä subjektiivista kamerakulmaa jonkin henkilön näkökulmana, tarkoituksena esitellä miten hän näkee jotain, on kuvaajan liikuteltava kameraa näyttelijän liikkeiden mukaisesti. Usein myös terävyysaluetta muutetaan, ikään kuin näyttellen henkilön katseen kohdistumista johonkin tärkeään henkilöön tai tapahtumaan.

3.2 Liike

Liike on elokuvakerronnassa merkittävä sommittelutekijä, ja antaa ilmaisulle lukemattomia mahdollisuuksia. Liikkuva elementti, tai silmin havaittava muutos vaikuttaa ihmiseen välittömästi. Liike aiheuttaa primitiivisen reaktion, ja muodostaa näin suuren huomioarvon. Kolmiulotteisessa todellisuudessamme on lukuisia variaatioita liikkuvista elementeistä, ja mainittavaa on liikkeen sekä nopeuden välinen suhde. Bruce Block mainitsee kirjassaan ”The visual story” kolme liikkeen muotoa, joita kuvallisessa ilmaisussa on syytä ottaa huomioon. Ensinnäkin kuvattava kohde voi liikkua moniin eri suuntiin erilaisilla nopeuksilla. Toisekseen kamera voi muodostaa useillakin variaatioilla liikettä. Kolmantena liikkeen muotona mainitaan katsojan huomiopisteen etsiminen, kun hän katsoo kuvaa, ja kuinka otosten välillä katsojan huomio liikkuu. Koska liikkeen merkitys on elokuvassa keskeinen, on sen aina oltava motivoitua. Tarkoituksettomat liikkeet koetaan yleensä virheinä. Kontrastia ja liikkeen vahvistamista kuvassa tuo sen yhteyteen leikattu täysin staattinen kuva.

3.2.1 Kohteen liike

Yhden tai useamman kohteen liike kuvassa voi tapahtua kolmessa eri linjassa. Kohteen liikkeen suunta voi mennä kuvan poikki pysty- tai vaakasuunnassa, sekä vinottain. Kohde voi myös liikkua kameraa kohti tai loitontua siitä, jolloin varsinainen linja kulkee katsojan näkökulmasta samassa kohdassa. Liike voi olla hapuilevaa tai hätäistä, määrätietoista tai vaikkapa kiemurtelevaa. Liikkeen nopeus voi myös vaihdella hitaasta nopeaan, joka synnyttää oman merkityksensä kerronnassa. Hidas liike muodostaa yleensä rauhallisen tunnelman ja nopea liike vastaavasti luo levottomuutta. Lisäksi useamman kohteen liikkeiden nopeuden vaihtelut luovat kontrastia, ja vahvistavat visuaalista dynamiikkaa. Kohteen ilmeissä tai eleissä voi myös tapahtua liikettä, ja niiden muuntelumahdollisuudet ovat rajattomat. Kohteen ympäristössä tapahtuvat muutokset, esim. liikenteessä tai luonnossa, muodostavat myös liikettä. Nämä kaikki muodostavat omia huomiopisteitä, joita katsoja voi tulkita em. esimerkkien mukaisesti..

3.2.2 Kameran liike

Kameraa voidaan liikuttaa käsivaralta, jalustalta, ajovaunuilta (dolly) tai puomin avulla erilaiselta nosturilta, eli kraanoilta. Tavallisimmat kameran liikkeet voidaan jakaa kahteen ryhmään, ts. kaksiulotteisiin liikkeisiin sekä kolmiulotteisiin liikkeisiin¹. Kameran vaakasuunnan ja pystysuunnan liikkeet, eli panorointi ja tilttaus, sekä zoomaus, eli optinen ajo, ovat kaksiulotteisia liikkeitä. Tällöin liike tapahtuu jossakin tasossa. Kolmiulotteisiin kameran liikkeisiin kuuluvat erilaiset nostot kraanan tai puomin avulla, kamera-ajot dolly-vaunuilla tai kameralla seuraaminen liiveihin puettavan kameravakaajan, eli steadycam- tekniikan, avulla. Tällöin liike tapahtuu jossakin tilassa.

Kamera-ajolla ja operoinnilla voidaan esim. päähenkilön tai kohteen reaktiota tehostaa dramaattisesti esimerkiksi ajamalla kohti lähikuvaan näyttelijän kasvoista. Ajoilla ja operoinnilla voidaan myös vaihtaa kuvakokoa ja -kulmaa ilman leikkausta. Tällöin suojaviivan ylitys otoksen aikana voi tapahtua häiriöttömästi kamera-ajolla.

Elokuvassa ”Hohto” seurataan yksittäisen henkilön tai henkilöiden liikkumista hitailla ja pitkillä kamera-ajoilla. Tämä on osasy syy kohtausten ahdistavaan tunnelmaan.

¹ Block 2001, s.137

3.3 Valo ja tunnelma

Valon avulla kuvattavat kohteet tulevat näkyviksi, ja sillä pystytään muokkaamaan kuvaan haluttu tunnelma. Valaistuksella luodaan kuvalliselle ilmaisulle ja ajan kululle jatkuvuutta esim. yön ja päivän valon kautta. Lisäksi valolla pystytään tasoittamaan kontrastia vaaleiden ja tummien sävyjen välillä. Valaistus on yksi tärkeimmistä ilmaisullisista elementeistä elokuvan kuvakerronnassa. Valosta voisi kirjoittaa kokonaan oman tutkintotyön, joten otan esille vain muutamia valoon ja valaisuun liittyviä kerrontaelementtejä, jotka tukevat kuvan tunnelmaa.

Valo voi olla luonnon mukaista, eli auringon valoa, jota muokataan varjostamalla, heijastamalla tai pehmentämällä. Keinotekoista valoa luodaan eri vahvuuksia omaavilla valaisimilla. Valaisimet voidaan jakaa päivänvaloihin tai keinovaloihin. Valo voi olla luonteeltaan kovaa tai jyrkkää, jollaista on esim. suora auringon valo. Tällöin valon ja varjon, eli vaaleiden ja tummien sävyjen kontrastit, ovat suuret. Se voi olla myös pehmeää, jollaista on vaikkapa pilviverhon läpi suodattuva päivänvalo. Tällöin kontrastisuus on loivaa, eikä voimakkaita sävyeroja tumman ja vaalean välille synny. Valon määrä luo omanlaisen tunnelman kuvaan. Sitä voi olla runsaasti, kuten vaikkapa usein iloisissa komediasarjoissa. Valaistus voi olla myös niukkaa, jolloin kuva on tunnelmaltaan dramaattisempi ja tummasävyisempi.

Valaistuksen tunnelmaan ja valon luonteeseen vaikuttavat valonlähteiden suunnat. Pehmeä valo saadaan aikaiseksi, kun valo tulee epäsuorasti kohteeseen. Tällöin se heijastetaan vaikkapa valkoisen pinnan kautta, tai valoa voidaan pehmentää erilaisten kalvojen avulla. Kova valo syntyy, kun valaistaan suoraan kohteeseen.

Valon lähteen olisi syytä olla kuvassa jollakin tavalla motivoitu. Yleisiä motiiveja ovat mm. kuu öisellä taivaalla, tai erilaiset praktikaalit, esim. jalkalamppu olohuoneessa. Lisäksi valojen suunnat sekä värisävyt täytyy pysyä samanlaisina ja linjassa. Epämääräiset valot ja varjot otoksien välillä rikkovat kuvakerrontaa, ja voivat pahimmassa tapauksessa särkeä elokuvallisen illuusion.

4 Päähenkilön sisäisen maailman visualisointi

Kuvaajan haasteisiin kuuluu erilaisten näkemysten ja tulkintojen muuttaminen yksittäisiksi kuviksi. Mielestäni yksi vaativimmista alueista on päähenkilön sisäisen maailman, kuten vaikkapa todellisuuden pakenemisen tai muuntuneen tajunnantilan kuvaus osana elokuvan maailmaa. Tällaisten metaforien tulkinta voi olla ohjaajan tulkintaa käsikirjoituksen elementeistä, tai käsikirjoitus voi kokonaisuudessaan käsitellä mielen maisemia, kuten esim. elokuva ”Tahraton mieli”. Kuvakerronnallisesti ei ole kovinkaan yksiselitteistä, miten tällaiset kohtaukset ilmaistaan ja kuvataan. Olennaista on päästä tarinan päähenkilön pään sisälle, ja työstää sitä ohjaajan näkemysten mukaiseksi.

Pelkästään kuvakerronnallisilla elementeillä ei voida hahmottaa katsojalle, kuinka suuresta pelosta, tasapainon häilymisestä, tai todellisuuden pakenemisestä on kyse. Äänikerronta ja musiikki ovat äärimmäisen tärkeitä osatekijöitä tunnetilan tulkinnessa kuvakerronnan ohella.

4.1 Abstrakti tunnetila fyysisen tilan sisällä

Tunnetila voi olla abstrakti tunnelma fyysisen tilan sisällä. Kuvassa voi näkyä päähenkilö objektiivisesta kuvakulmasta, mutta fyysinen tila onkin uusi paikka, joka voi sisältää useita elementtejä. Pakopaikkaa todellisuudesta, tasapainon häilyvää mielen maisemaa tai sisäistä maailmaa tilana on kuvattu usein metaforilla ”muistojen labryntti” tai ”mielen huoneet”¹. Esimerkiksi ovet ja tyhjät huoneet mielletään usein ahdistavaksi, kuten vaikkapa Kubrikin elokuvassa ”Hohto”. Mielestäni tällöin katsojassa heräävät ahdistuneet tuntemukset projisoidaan mielikuvaksi päähenkilön tunteista. Usein myös talon sisällä oleva päähenkilö on eksyksissä, ja ovia on lukuisia. Ne voivat olla avoinna, ja ikään kuin korostamalla ahdistunutta tunnetilaa huoneissa ja talossa voi myös tuuli puhaltaa avoimen ikkunan kautta. Freudilaisen terminologian mukaan talo julkisivuineen, kerroksineen ja huoneineen symbolisoi ihmistä kokonaisuudessaan, ja hänen erilaisia puoliaan². Ulkoapäin päähenkilön talo voi olla vaikkapa pieni mökki, mutta sisällä voi aueta useitakin ovia eri huoneisiin.

¹ Hytönen 2004, s.62

² Koskimies-Hellman 2005, s.2

Elokuvan päähenkilön pään sisältä kaivetut hetket ja niiden mahdolliset jatkumot voivat luoda hienosti kokonaisuuden, jossa yksi tila ikään kuin romahtaa ja vaihtuu uudeksi. Tällainen rakenne mielen visualisoinnille löytyy em. elokuvasta ”Tahraton mieli”, jossa päähenkilön mielestä pyyhkiytyy pois muistoja.

4.2 Näkökulman vaihdos

Päähenkilön sisäisen maailman estetiikan ja häilyvän mielentilan kuvauksesta löytyy hyvin vähän varsinaista kirjallista lähdemateriaalia. Anna-Maija Koskimies-Hellman on kuitenkin tutkinut esitelmässä ”Ambivalentit tekstit” sisäisen maailman mielikuvia kuvakirjoissa. Mielenkiintoinen havainto on, kuinka näkökulmia vaihdellaan objektiivisesta todellisuudesta sisäiseen maailmaan. Esimerkkinä esitellään ensin objektiivinen todellisuus, vaikkapa päähenkilön huone, jonkun muun silmin nähtynä. Seuraavaksi voidaan esitellä huone päähenkilön silmin nähtynä, jolloin pelkoja tai ahdistuneisuutta voidaan korostaa muuttuneilla yksityiskohdilla, kuten esimerkiksi huonekaluilla, valuvilla seinillä tai muulla vastaavalla muutoksella. Lisäksi tällaiset pelkokuvitelmassa toistuvat detaljit ovat tehokkaita, jos ne ovat päähenkilön tutusta ympäristöstä, ja toistuvat uusissa yhteyksissä. Tehokkaampi järjestys näkökulman vaihdokselle tuntuu kuitenkin olevan juuri objektiivisesta subjektiiviseen, eli ulkopuolisesta maailmasta sisäiseen. Rajatoden ja epätodellisen välillä voi olla hyvinkin häilyvä. Tällöin tarinan lopussa ei välttämättä olekaan täysin selvää, kokeeko päähenkilö jollain tavalla vapautumisen, vai onko se pelkästään vain toiveunta.

4.3 Värien symboliikka

Visuaalisessa ilmeessä voidaan symbolisesti latautuneilla väreillä korostaa päähenkilön sisäistä maailmaa tai pelkotilaa erittäin voimakkaasti. Kuvassa kohteen ympärillä voi usein olla mustaa, kuin korostaen tyhjyyttä. Tuskaa ja ahdistunutta tunnetilaa käsittelevä elokuva voi myös alleviivata aihetta olemalla kokonaisuudessaan tylyn mustavalkoinen. Tällainen värimaailma tunnetilan vaikuttajana löytyy esimerkiksi elokuvasta ”Control”. Elokuvassa ”Tahraton mieli” päähenkilön muistojen pyyhkiytyminen on kuvattu hyvin kontrastisissa kuvissa, joissa on voimakkaan harmaa sävy.

5 Mediateko ”Räjähdykset”

Tutkintotyöni mediatekona oli ”Räjähdykset” lyhytelokuvan kuvaus. Sain käsikirjoituksen luettavaksi huhtikuussa 2006, ja aloimme purkaa sitä ohjaaja Jenny Tervakarin kanssa hyvin pian sen luettuani. Elokuvan visuaalisen maailman suunnittelu ohjaajan kanssa oli antoisaa ja haastavaa. Käsikirjoitus sisälsi itsessään paljon mielikuvia pakopaikoista, joihin elokuvan keskeiset henkilöt menevät tasapainon häilymisen ilmetessä. Selkeimmät elementit olivat vesi ja avaruusmassa. Elokuvan väkivaltaisesta teemasta johtuen päädyimme jo varhaisessa ennakkosuunnitteluvaiheessa linjaamaan kuvakerronta staattiseen kuvaustyyliin.

Alusta asti oli selvää, että elokuvan teko tulisi olemaan haasteellinen. Tarinan vaikeahkon aiheen lisäksi keskeiset henkilöt olivat lapsia. Lisäksi päähenkilö on vedessä puolipukeissaan lähes koko elokuvan ajan. Kuvausajankohdaksi kaavailtiin jo alussa syyskuuta 2006. Kyseinen kuukausi oli monien muiden aikataulujen vuoksi varhaisin mahdollinen ajankohta kuvata elokuva. Lapset jaksoivat kuitenkin todella hyvin kuvauksissa, eikä päähenkilö olisi malttanut tulla pois altaasta tai ammeesta otosten välilläkään.

Kuvaukset kentällä olivat ongelmalliset, ja aikataulu venyi. Käsittelen ongelmia kohdassa 5.4. Elokuva saatiin kuitenkin kuvattua, ja ensi-ilta oli 14.2.2007.

5.1 Ennakkosuunnittelu

Aloitimme elokuvan ennakkosuunnittelun keväällä 2006 yhdessä ohjaajan, lavastajan ja äänisuunnittelijan kanssa. Lisäksi kävimme kahdestaan ohjaajan kanssa läpi yksittäisiä kohtauksia ja visuaalista linjaa. Hain referenssejä elokuvista, joissa päähenkilön sisäiselle maailmalle on rakennettu kuvaavia kohtauksia, tai tarina itsessään käsittelee vahvasti aihetta. Katselin kohtauksia mm. Krzysztof Kieslowskin ohjaamasta väritrilogia- sarjan elokuvista ”Sininen” ja ”Punainen”.

Värimaailmalle haettiin alusta asti sinisen ja harmaan sävyjä etenkin Teron kohtauksiin. Teron kodin kylpyhuoneeseen suunnittelimme merellisen vihreää sävyä. Liinan maailmaan haettiin punaisen ja valkoisen sävyjä vastapainoksi. Filmivalinnaksi mietin aluksi Kodakin Vision 2 – sarjasta herkempiä filmilaatuja.

Tuottaja sai kuitenkin hoidettua sponsoritukena sekä Fujilta että Kodakilta 16 mm – filmikeloja yhteensä kahdeksan kappaletta. Tämän seurauksena päätin hyödyntää hieman sekalaisen filmimateriaalin siten, että Teron maailma kuvattaisiin Fujin materiaalille. Ulkona päiväkuviissa käytettiin 250 D – filmiä, ja sisällä kylpyhuoneessa kuvattiin 250 T – filmille. Räjähdyksen jälkeisille kohtauksille hain selkeää muutosta värimaailmassa ja värikylläisyydessä. Tämän ajatuksen johdattelemana päätin kuvata kohtaukset Liinan huoneessa herkemmmälle, Kodakin Vision 2 – sarjan, 200 T – filmille. Käyttämällä kyseistä filmiä, saatiin värikylläisyyttä nostettua, ja esim. punainen räjähdysmassa lattialla korostui omana huomiopisteenään..

Kuvakerronta linjattiin yhteistuumin ohjaajan kanssa rauhalliseen ja staattiseen tyyliin, tukemaan tarinan omaa maailmaa. Tähän päädyttiin osittain myös siksi, että käsikirjoituksessa on verrattain vähän varsinaisia toiminnallisia kohtauksia. Näin haluttiin välttää turhaa liikettä ja operointia kameran kanssa.



Kuva 1. Liinan huone räjähdysten jälkeen.

Kuvauspaikkoja etsittiin yhdessä lavastajan ja ohjaajan kanssa toukokuussa 2006. Löysimme ulkokuville sopivan paritalon Kaukajärveltä. Kylpyhuonekohtaukset päätettiin tehdä koulumme studiossa. Liinan huoneelle sopivaa lokaatio löytyi hyvin lähellä kuvauksia, ja tila oli hieman liian ahdas jo ensi näkemältä. Päätimme kuitenkin valaisijan kanssa sopeutua ajatukseen työskennellä hyvin ahtaasti.

Kuvasin still-kuvia kuvauspaikoista, delfiineistä ja Teron sukelluksista filmille sekä digille. Varsinaista testikuvausta videolle ei tehty, ja uskoisin, että se olisi auttanut paljonkin kuvauksissa. Aikataulu ennakkosuunnittelussa oli tiukka, koska kaikilla oli samanaikaisesti työharjoittelua tai muita projekteja. Haastetta toi suunnittelulle ihmisten

maantieteelliset etäisyydet, ja mm. kuvakäsikirjoituksen lopullinen hiominen ohjaajan kanssa tapahtui osittain puhelimitse tai sähköpostitse.

Valosuunnitelmaan listasin pääpiirteittäin jokaisen kuvauspaikan valaisulinjoja kohtauksien tunnelmista ja päävalon motiiveista. Lisäksi mietin mahdollisia praktivaloja ja kontrastin määrää. Tarkempi suunnitelma olisi ollut hyvä olla. Ongelmallinen kohtaus oli mm. kylpyhuoneessa tapahtuva Teron unenomainen tunnelma ja herääminen muun perheen tullessa kylpyhuoneeseen laulamaan. Kohtaus kuvattiin objektiivisesta näkökulmasta, mutta siten, että valo oli fantasiamaista. Näin haettiin tunnelmaa päähenkilön mielen häilyvyydestä unen ja todellisuuden rajalla. Lisäksi haluttiin korostaa päähenkilön erilaista tunnelmaa tilanteessa, jossa muu perhe ei ole paikalla. Keskustelujen pohjalta päädyttiin hämyiseen valoon, jossa tulisi olemaan vihertäviä sävyjä. Ohjaajan kanssa visioimme merellisistä sävyistä ja mystisestä tunnelmasta. Kuvauksissa päädyttiin kuitenkin tilanteeseen, jossa kaikilla oli hieman erilainen näkemys valaisusta. Ennakkosuunnittelussa olisi näin ollut hyvä määritellä tarkemmin, millaisista suunnista, värilämpötilasta, kontrastista, valon määrästä ja luonteesta on kyse, kun puhutaan mystisestä fantasiavalosta.



Kuva 2: Teron herääminen kylpyhuoneessa, oven raottuessa auki.

5.2 Teron sisäisen maailman ja pakopaikan visualisointi

Yhteisiä intressejä löytyi ohjaajan kanssa jo alusta asti etenkin päähenkilön, eli Teron, mielen maiseman kuvallisesta ilmaisusta. Päätimme viedä käsikirjoituksessa ollutta Teron vesiviehtymystä ja todellisuudesta pakenemista muutaman asteen pidemmälle. Käsikirjoituksessa Tero pakenee vanhempien riitelyä ja sekasortoa veden alle, hiljaisuuteen. Hyvin nopeasti oli selvää, että kameran ja katsojan täytyy päästä myös

veden alle. Lisäksi innostuimme ottamaan käsikirjoituksessakin korostetun leludelfiinin mukaan useampaan kuvaan, kuin mihin se oli kirjoitettu. Tulkitsimme delfiinin vesielementin ohella symboliksi vapaudesta ja riippumattomuudesta. Kesän aikana spontaani idea oikeiden delfiinien kuvauksesta vahvistui, ja kävimme koekuvaamassa Särkänniemen delfinaariossa elokuun lopulla. Kävi ilmi, ettei päähenkilöä voinut laittaa delfiinien kanssa samaan altaaseen, koska nämä ovat hyvin arkoja eläimiä. Päätimme kuvata delfiinit erikseen omassa altaassa ja päähenkilön sukelluskuvat muualla. Tarkoituksena oli leikata niitä rinnakkain sekä yhdistä niitä jälkepäin editissä. Budjettisyyistä vedenalaiskuvat meinasivat karsiutua pois, mutta saimme kuvauksen lehtori Ilkka Järviseltä vihjeen Kalevan uimahallin altaassa olevista ikkunoista. Kävin tarkastamassa sopivan ikkunan uimahallin pannuhuoneesta syyskuun alussa. Teron sukelluksia harjoiteltiin ja koekuvattiin muutama päivä ennen kuvauksia.



Kuva 3. Päähenkilö pakenee sisäiseen maailmaansa.



Kuva 4. Pakopaikassa uiskentelevat delfiinit.

Delfiinien kuvaus tapahtui jo elokuun lopulla, koska Särkänniemen delfinaario suljettiin remontin vuoksi jo ennen syyskuuta. Haastetta toi kyseisten nisäkkäiden arkuus, eikä altaan jo olemassa olevaa esitysvalaistusta saanut muuttaa tai lisätä. Seurauksena olisi voinut olla, etteivät delfiinit olisi tulleet esitysaltaaseen laisinkaan. Valitsin kuvauksiin loivan, 500 T:n filmimateriaalin Vision 2 – sarjasta.

Päähenkilön sukeltelu saatiin kuvattua Kalevan uimahallin altaan ikkunoista, joita löytyy syvältä puolelta. Ikkuna oli hvin pieni, joten kameraa oli hyvin hankala sijoittaa siten, että näkymä altaaseen säilyy kaikissa kuva-alan reunoissa. Tärkeää oli saada otos, jossa Tero tippuu kuva-alan poikki veden alla, ja jatkaa uimista. Uiminen veden alla kuvattiin samalle filmille kuin delfiinit, jotta saatiin hieman liikkumavaraa valotuksen suhteen.

5.3 Värimäärittely ja jälkityöt

Kuvausten jälkeisenä päivänä vietiin filmimateriaalit Helsinkiin Lablandiin kehitettäväksi. Värimäärittely ja siirto tehtiin Generator Post:ssa. Sävy maailmaa ulkokuviissa sekä Teron kohtauksissa kylmennettiin sinisemmäksi. Lisäksi kontrastia jyrkennettiin. Yökuvat ulkona olivat kuvattu 400 T – filmille, joten ne käännettiin jälkeinpäin oikean sävyisiksi. Tämä tehtiin tarkoituksella jälkeinpäin valotuksen riittävyden varmistamiseksi. Lisäksi mm. yökuvista vähennettiin valopisteitä katon pinnasta pois, sekä pihan puista, jotka tuntuivat silmälle liian voimakkailta. Kylpyhuonekohtauksen kuvia jouduttiin käsittelemään muita rajummin. Olin kuvatessa epäroinyt valkoisen ammeen ja kaakeleiden palavan puhki, ja valotin niitä hieman liian alakanttiin. Valotus olisi ollut syytä tehdä päinvastoin yläkanttiin. Tämän vuoksi rae kasvaa kohtauksen kuvissa mielestäni liikaa, ja on paikoitellen epämiellyttävän näköistä. Leikkausvaiheen ja 3D-efektoinnin jälkeen Generator Post:ssa tehtiin ”final grade”, eli viimeistely värimäärittelylle ja siirto.



Kuva 5. Yökuvat käännettiin jälkeinpäin oikean sävyisiksi.

5.4 Ongelmat kuvauksissa

Kuvauspäivät olivat paikoitellen raskaat ja aikataulu venyi pahasti. Ongelmat kasvoivat koko ajan suuremmiksi, ja välillä tuntui, että koko ennakkosuunnittelu romahti kuin korttitalo. Aikataulun venymisen olen ajatellut osittain johtuvan testikuvien puutteellisuudesta, liian pienestä kuvausryhmästä tekniikan puolella, sekä liian vähäisestä kokemuksesta toimia nopeasti etenkin silloin, kun suunnitelmia ja kuvia lähdetään muuttamaan paljon kuvauspaikalla.

Kuvauksissa aikataulua kurottiin umpeen kuvia yhdistelemällä. Tämä oli ongelmallista kuvauksen ja valaistuksen kanssa, koska suuntien, jatkuvuuden, sekä kokonaisuuden hahmottaminen vaikeutui entisestään. On äärimmäisen tärkeää pysyä ohjaajan ajatusten mukana, ja tehdä samaa elokuvaa. Kuvauksissa oli kuitenkin hankalaa juuri yhteisen kokonaisuuden rakentaminen nopeasti uudelleen, koska moni eri osatekijä muutti muotoaan. Lisäksi olin itse ottanut liikaa mallia edellisen projektin kuvausaikataulusta. Tämä oli huono idea, koska jokainen elokuva ja projekti on omanlaisensa. Tarvetta olisi ollut huolellisempaan aikataulun suunnitteluun.



Kuva 6. Kylpyhuone lavastettiin koulumme studioon..

Kuvauspaikat vaihtuivat lupasyistä hyvin lähellä kuvauksia. Tämän vuoksi tehtiin kompromisseja kuvauspaikan koon suhteen. Ahtaat kuvauspaikat toivat lisää ongelmia. Muistan kolmannen vuoden elokuvailmaisu-kurssilla tulleen esille kuvauspaikkojen valinnassa hyvän suhteen oikean tilan, ja tarinassa olevan fiktiivisen tilan välillä. Jos kohtausta tapahtuu yksiössä, olisi kuvauspaikan hyvä olla suurehko kolmio. Tämä johtuu käytännön syistä. Tilaa on syytä olla, jotta työskentelyn mukavuus, sekä työturvallisuus kuumien valaisimien ja raskaan kaluston kanssa pysyy asiallisella tasolla.

6 Yhteenveto

Olen tutkintotyön kirjallisessa osiossa käsitellyt lyhyesti valintoja, joita kuvaajan täytyy tehdä projektin alkuvaiheista lähtien koko tuotannon aikana. Käsittelin mm. kameran tekniikkaa, kuvakerronnallisia osa-alueita, sekä ilmaisullisesti tärkeää syventymistä johonkin tiettyyn teemaan tarinassa, joka tässä tapauksessa on päähenkilön pakeneminen sisäiseen maailmaan. Aihe kokonaisuudessaan on laaja, enkä tässä työssä pysty käsittelemään kuin pintapuolisesti kaikkea sitä, mitä kuvaajan on syytä tietää. Uskoisin aiheesta kiinnostuneen kuitenkin löytävän tutkintotyöstä muutamia huomion arvoisia asioita omaan kuvaustehtävänsä onnistuneeseen loppuun viemiseen.

Olen jättänyt tarkoituksella ennakkosuunnittelun mediateko-lukuun, josta lukija voi esimerkkien perusteella hahmottaa, mitä olisi syytä ottaa huomioon suunnitteluvaiheessa. Jokainen kuvaaja tekee omanlaisensa ennakkosuunnittelun ja kuvakäsikirjoituksen. Lisäksi jokainen projekti on aina erilainen. Hyvällä ennakkosuunnittelulla vältetään ongelmilla kuvauspaikalla, eikä aikataulu veny. Jälkeen päin on turha selitellä, mikä meni vikaan. Halusin kuitenkin käsitellä muutamia ongelmakohtia mediatekoni kuvauksissa, jotta havainnollistan, miksi kaikki edellä mainitut osa-alueet kirjallisessa tutkintotyössäni ovat tärkeitä tietää. Luovat ratkaisut kuvallisessa ilmaisussa voivat poiketa yleisesti annetuista ohjeista. Sääntöjä voi rikkoa, mutta ratkaisut on syytä olla perusteltuja ja johdonmukaisia.

Kuvien jälkikäsittely on edellä mainittujen esimerkkien mukaan mahdollista, muttei se saa olla ammattimaiseen jälkeen tähtäävän kuvaajan ensisijainen ajatus. Kentällä on syytä tehdä hyvää jälkeä, josta tehdään mahdollisesti vielä parempaa jälkitöissä. Tekninen tietämys ja luova ongelman ratkaisutaito paranee kokemuksen kautta. Kuvakerronnallisen ilmaisun kehittäminen on kuvaajalle ikuinen projekti.

Lähteet

Block, Bruce 2001. *The visual story – seeing the structure of film, tv, and new media*. Focal Press. ISBN 0-240-80467-8.

Honkimaa, Rami 2006. *Kuvaa käyttökelpoista materiaalia jälkituotantoa ja kompositointia varten*. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän osaston tutkintotyö.

Hytönen, Jukka 2004. *Unohdusta markkinahintaan*. Filmihullu, 2004/4, 62 – 63

Juntunen, Max 1997. *Elävän kuvan sanasto*. Oy Edita Ab. ISBN 951-37-2390-9

Koskimies-Hellman, Anna-Maija 2007. *Ambivalentit tekstit – Lasten ja aikuisten mielikuvitusmaailmoja kuvakirjoissa*. Saatavilla www-muodossa:

<http://www.helsinki.fi/jari/skts/Talviseminaari2007/Ambivalentit%20tekstit%20-%20Anna-Maija%20Koskimies-Hellman.rtf>. (Luettu 16.08.2007)

Kullas, Jonni 2005. *Kamera ilmaisun välineenä lyhytelokuvassa Joka leikkiin ryhtyy*. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän osaston tutkintotyö.

Malkiewicz, Kris 1992. *Cinematography: a guide for film makers and film teachers*. Fireside. ISBN 0-671-76220-6

Pirilä, Kari 1983. *Elokuvailmaisun perusteet*. Insinööritieto Oy. ISBN 951-793-940-X.

Elokuvat:

Control 2007. Ohj. Anton Gorbijn.

Hohto (The Shining) 1980. Ohj. Stanley Kubrick.

Kolme väriä: Sininen (Trois Couleurs: Bleu) 1993. Ohj. Krzysztof Kieslowski.

Kolme väriä: Punainen (Trois Couleurs: Rouge) 1993. Ohj. Krzysztof Kieslowski.

Tahraton mieli (Eternal Sunshine of the Spotless Mind) 2004. Ohj. Michel Gondry.

Liitteet

- 1 ”Räjähdykset”- lyhytelokuvan käsikirjoitus
- 2 Dvd- kopio lyhytelokuvasta ”Räjähdykset”

Liite 1: ”Räjähdysket”- lyhytelokuvan käsikirjoitus

RÄJÄHDYKSET

käsikirjoitus

©Anu Kaaja
gsm: +358-415048284
anu.kaaja@cult2.tpu.fi

versio IX

8.5.2006

Synopsis

”Räjähdykset” on tarina kahdesta lapsesta, jotka pakenevat ahdistavaa ympäristöään hiljaisuuteen: valtameren syvyyksiin ja avaruuteen, jossa räjähdyksistäkään ei lähde ääntä.

Elokuva tapahtuu yhden päivän aikana. On Teron syntymäpäivä, ja hän saa isältään lahjaksi leikkiaseen, vaikka olisi toivonut uutta leludelfiniä. Juhlapäivä ei estä Teron vanhempia riitelemästä, ja lopulta leikkipyssy ja vanhempien huuto pakottavat Teron kohtaamaan oman väkivaltaisen puolensa.

Naapurissa asuu Teron ikäinen Liina äitinsä Helenan kanssa. Liinan äiti sulkee silmänsä ja korvansa siltä mitä seinän takana tapahtuu; Liina pakenee avaruuden hiljaisuuteen.

Lopulta Liinan on kuitenkin kohdattava naapurien ongelmat, ja Teron on tehtävä valinta väkivallan puolesta tai sitä vastaan. Elokuvan lopussa lapset kohtaavat toisensa, ja samalla he kohtaavat todellisuuden, vaikka todellisuuden kohtaaminen ei aina tarkoitaakaan sen hyväksymistä.

”Räjähdykset” haluaa korostaa ihmisen perusoikeutta saada olla rauhassa, hiljaisuudessa. Se kertoo kuinka lapsilla ei ole mahdollisuutta valita ympäristöään tai perhettään ja muistuttaa näin ollen aikuisia heidän tekojensa vaikutuksista lasten elämään. Elokuva leimaavat voimakas visuaalisuus ja symboliikan käyttö. Liinan tv:ssä näkyvät luonnonsuojelulliset ongelmat toimivat lasten sisäisten ristiriitojen kuvaajina.

Vaikka ympäröivää todellisuutta ei pystyisikään valitsemaan, voi aina luoda oman maailmansa, johon paeta.

Henkilöt

LIINA (10)

TERO (10) Liinan naapuri

HELENA (37) Liinan äiti, merkonomi, yksinhuoltaja

TURO (9) Teron pikkuveli

TEPPO (11) Teron isovelj

RUUSU (4) Teron pikkusisko

RAIMO (41) Teron isä

SEIJA (38) Teron äiti

1- EXT./ YÖ- LIINAN JA TERON TALOJEN TAKAPIHAT.

Näemme kaksi vierekkäistä rivitalon takapihaa, joita ympäröi noin metrin korkuinen pensasaita. Vasemmanpuoleisen talon pihalla on lastenallas, joka on täynnä vettä.

LIINA (7) istuu oikeanpuoleisen talon katolla ja katselee taivaalle. Taivas on musta, ja siellä näkyy paljon tähtiä. Vasemmanpuoleisen talon ikkunassa on valo. Näkyy kuinka mies ja nainen riitelevät. Kuuluu vihaista huutoa. Sitten näemme lastenaltaan aina vain lähempää. Vesi näyttää mustalta. Jostain kuuluu meren kohinaa. Äkkiä pinnalle ilmestyy TERO (7), joka haukkaa happea äänekkäästi. TERO katsoo katolle. LIINA ja TERO katsovat hetken toisiaan. Sitten TERO hieroo silmiään vedestä. TERO katsoo uudestaan katolle, mutta se on tyhjä.

2- INT./ AAMU- LIINAN HUONE.

Huone on täynnä avaruuteen liittyviä kuvia ja kirjoja. Katossa riippuu pienoismalli aurinkokunnasta. Aurinko on huoneen keskellä ja planeetat riippuvat siimoista eri puolilla aurinkoa. Siimassa jokaisen planeetan yläpuolella on lappu, jossa on planeetan nimi. Erään hyllyn päällä on matka-tv, joka on kiinni. LIINA (7) seisoo keittiöjakkaralla keskellä huonetta. Hän kiinnittää erään Pluton lähellä olevalle pikkuplaneetalle nimilappua. Nimilapussa lukee ”Sedna”. Seinän takaa alkaa kuulua pikkutytön kiljuntaa. LIINA laskeutuu nopeasti tuolilta ja laittaa matka-tv:n päälle. TV:stä tulee meriaiheinen luontodokumentti. Oven ulkopuolelta kuuluu askeleita. LIINA nappaa yöpöydältä kuulosuojaimet ja menee sängyn alle, vetäen peiton eteensä.

3- INT./ AAMU- TERON KYLPYHUONE

TERO (7) nukkuu kylpyammeessa, joka on täynnä vettä. TEROLLA on yllään uimahousut ja kainalossaan leludelfiini. Hänen päänsä alla on kuumavesipullo tyynynä. Taustalla kuuluu pikkutytön kiljuntaa. Kiljunta ja askelten töminä kuuluvat lähempänä ovea. Oven ripaan tartutaan.

RAIMO (O.S)

Ei vielä.

TERO avaa silmänsä.

4.-INT./ AAMU- LIINAN HUONE

Liinan äiti HELENA (37) tulee sisään ovesta, hänellä on kädessään vesiämpäri, jonka hän laskee lattialle.

5.-EXT./ AVARUUS

Kaikkialla on hiljaista ja rauhallista. Tähdet kimmeltävät. Jossain kaukana näkyy linnunrata.

6- INT./ AAMU- LIINAN HUONE. SÄNGYN ALUNEN

LIINA makaa silmät kiinni, kuulosuojaimet korvilla. Ääniä ei kuulu. Äkkiä LIINAN kasvoille tulee kirkas valo. LIINA avaa silmänsä. Näemme nyt koko huoneen lattiatasosta. HELENA pitää kädessään päiväpeiton reunaa ja kumartuu kohti Liinaa. HELENAN huulet liikkuvat. HELENA ottaa kuulosuojaimet pois LIINAN päästä. Äänet palaavat.

HELENA

...ei nyt ole aikaa leikkiä.

LIINA työntää päänsä esiin päiväpeiton alta. LIINA ei sano mitään.

HELENA

Voisit pyyhkiä aurinkokunnan. Se kerää kauheasti pölyä.

HELENA koskee sormellaan pienoismaapalloa, napsauttaa tv:n kiinni ja poistuu.

7- INT./ AAMU- TERON KYLPYHUONE

TERO istuu kylpyammeessa. RAIMO (41), SEIJA (38), TEPPO (10) ja TURO (8) seisovat kylpyammeen edessä. RAIMON sylissä on vielä RUUSU (4). RAIMOLLA on kädessään lahjapaketti. Perhe alkaa laulaa ”Paljon onnea vaan”. TERO puristaa leludelfiniä ja menee pinnan alle. Äänet lakkaavat kuulumasta.

8- INT./ AAMU- LIINAN HUONE.

LIINA makaa sängyn alla niin, että vain pää on näkyvissä. Teron perheen laulu alkaa kuulua seinän takaa epämääräisenä mölinänä. LIINA valpastuu, tulee nopeasti pois sängyn alta, ja laittaa tv:n päälle. Tv:stä tulee ohjelma, jossa näytetään kuinka kalastajat nostavat vedestä pienen hain, leikkaavat sen evät irti ja heittävät sen sitten takaisin veteen. Taustalla kuuluu dokumentin MIESKERTOJAN ääni.

MIESKERTOJA (V.O.)

...haineväkeittoihin. Elävä hai heitetään takaisin mereen, jossa se kuolee verenhukkaan tai hukkuu...

LIINA nostaa vesisangosta rätin ja puristaa siitä vettä.

9- INT./ AAMU- TERON KYLPYHUONE.

TERO makaa ammeessa veden alla puristaen leludelfiniään. Ääniä ei kuulu. TERO nousee istumaan. Äänet palaavat. RAIMO, SEIJA, TEPPO, TURO ja RUUSU lopettavat laulamisen. RAIMO antaa RUUSUN SEIJALLE ja kyykistyy ammeen viereen. RAIMO ojentaa TEROLLE lahjapaketin. TERO ottaa paketin toiseen käteensä. Toisessa kädessä hänellä on leludelfiini. TERO ojentaa delfiniä nuuskimaan pakettia. Paketti ja delfiini ovat samanmuotoisia. TERO katsoo ensin pakettia, sitten delfiniä ja lopuksi RAIMOA. TERO hymyilee hieman. RAIMO hymyilee ja taputtaa TEROA olalle. TERO alkaa avata pakettia.

10- INT./ AAMU- LIINAN HUONE.

LIINA seisoo keittiöjakkaralla ja pyyhkii rätillä punaista planeettaa, jonka nimilapussa lukee ”Mars”. Planeetan pinta kiiltää.

11- INT./ AAMU- TERON KYLPYHUONE

TERON edessä ammeessa kelluu lahjapaperia ja -nauhaa. RAIMO, SEIJA, TEPPO, TURO ja RUUSU katsovat TEROA. TEROLLA on toisessa kädessään leludelfiini ja toisessa leikkipyssy. TERO tuijottaa pyssyä. Äkkiä TEPPO nappaa pyssyn TERON kädestä. TEPPO tekee suullaan ampumisääniä ja osoittelee pyssyllä delfiniä. TERO puristaa delfiinin itseään vasten ja menee veden alle. Äänet lakkaavat kuulumasta.

12- INT./ PÄIVÄ- LIINAN HUONE.

LIINA puhdistaa pienoismaapalloa. Maapalloon on jäänyt tumma sormenjälki. LIINA koettaa pyyhkiä sitä rätillä, mutta se ei lähde. Tv:ssä näkyy kuinka sotilaat hakkaavat kivääreillä pikkupoikaa. Poika kirkuu. LIINA heittää rätin sankoon ja laskeutuu maahan. LIINA avaa ikkunan ja kiipeää ulos.

13- EXT./ KESÄ. PÄIVÄ- TAKAPIHAT

Aurinko paistaa. TERO leikkii lastenaltaassa delfiinillä. Leikkipyssy on altaan vieressä olevalla jakkaralla. Takaovi on auki, ja siinä on muovinen hyönteisverho. Sisältä alkaa kuulua kovaäänistä riitelyä. Hetken kuluttua RUUSUN pää ilmestyy hyönteisverhon välistä. RUUSU roikkuu käsillään muutamasta muovisuikaleesta ja potkiskelee jaloillaan tuijottaen eteensä. Sitten RUUSU temmataa takaisin sisälle. RUUSU alkaa itkeä ja kiljua. TERO katsoo leikkipyssyä.

14- INT./ PÄIVÄ- LIINAN HUONE.

Tv:ssä näkyy verkossa räpiköiviä delfiinejä. Taustalla kuuluu kertojan ääni.

MIESKERTOJA

...On arvioitu, että vuosittain jopa miljoona delfiiniä kuolee jäätyään kiinni verkkoihin. Erityisesti poikaset ovat alttiita...

15- EXT./ KESÄ. PÄIVÄ- TAKAPIHAT

TERON talosta kuuluu jatkuvaa riitelyä. TERO istuu lastenaltaassa. HELENA tulee oikeanpuoleiselle takapihalle, ja sytyttää tupakan. HELENAN housujen vyötäisillä on pari tiskihanskoja ja muutama rätti. HELENA tupakoi nopeaan tahtiin ja alkaa samalla pöyhiä ulkotuolien pehmusteita. Sitten hän huomaa TERON. TERO ja HELENA katsovat hetken toisiaan. HELENAN tupakka putoaa ruohikolle. HELENA havahtuu, poimii tupakan ja silottelee muutamalla liikkeellä paikan, johon tupakka putosi. Sitten HELENA kävelee ripeästi ovelle ja tumpkaa tupakan pöydällä olevaan tuhkakuppiin. Tuhkakuppi on sininen ja siinä on delfiinien kuvia. HELENAN tupakka on osunut yhden delfiinin kuvan silmään. TERO ottaa delfiinin käteensä ja alkaa uittaa sitä. Riitelyn äänet kovenevat. Kuuluu kuinka jokin esine menee rikki. TERO lopettaa uittamisen. TERO henkäisee ja valmistautuu menemään veden alle. Sitten hänen katseensa sattuu leikkiypyssyyn. TERO irrottaa otteensa delfiinistä ja tarttuu pyssyyn.

16- INT./ PÄIVÄ- LIINAN HUONE

TV:stä tulee keskusteluohjelma, jossa kaksi miestä ja NAINEN istuvat kirkkaissa nojatuoleissa.

NAINEN

...avaruudestahan puuttuu välittäjäaine, joka kuljettaisi ääntä. Näin ollen räjähdyksetkään eivät kuulu, vaan avaruudessa on täysin hiljaista.

17- EXT./ KESÄ. PÄIVÄ- TERON TAKAPIHA

LIINA istuu oman talonsa katolla ja katselee TEROA. TERO ei huomaa LIINAA, vaan tuijottaa kädessään olevaa pyssyä. Sisältä kuuluu riitelyä. TERO ojentaa pyssyn kohti ikkunaa. Sitten hän osoittaa leludelfiiniä. LIINA katsoo tapahtumia. TERO laukaisee

aseen. Leikkipyssystä kuuluu oikean aseiden ääni. Luoti osuu delfiinin lasiseen silmään, joka menee rikki. Pala lasia osuu TERON poskeen tehden siihen haavan. TERO tuijottaa eteensä. Delfiini lojuu altaassa. LIINA henkäisee. TERO katsoo katolle ja huomaa LIINAN. LIINA tuijottaa hetken TEROA, kääntyy nopeasti pois päin ja alkaa laskeutua katolta.

18- INT./ PÄIVÄ- LIINAN HUONE.

LIINA kiipeeä ikkunasta sisälle, ottaa kuulosuojaimet ja menee sängyn alle. Sängyn pohjaan on liimattu tähtitarroja, joista loistaa himmeää valoa LIINAN kasvoille. Hetken kuluttua tähtitarrat muuttuvat oikeaksi avaruudeksi.

19- EXT./ KESÄ. PÄIVÄ- TERON TAKAPIHA

TERO istuu altaassa tuijottaen altaan toisessa laidassa lojuvaa leludelfiniä. TEPPO juoksee ulos TURO perässään. Molemmilla pojilla on maastokuvioiset vaatteet ja muoviset rynnäkkökiväärit. TURO jahtaa TEPPOA altaan ympäri. Kaikkialta alkaa kuulua oikeiden laukausten ääniä.

TURO

Kuole paska! Kuole!

TEPPO

Saatanan saatana!

TEPPO juoksee takaisin sisälle muoviverhojen läpi TURO perässään. Laukausten äänet katoavat. TERON poskesta tippuu veripisaroita veteen. Ääni kuulostaa valtavalt. TERO katsoo asetta kädessään. Sitten hän katsoo delfiniä. TERO heittää aseensa kohti suurta kiveä. Äänet katoavat. Ase osuu kiveen ja halkeaa kahtia.

20- EXT./ AVARUUS. AURINKOKUNTA

Punainen planeetta räjähtää. Ei kuulu ääntä.

21- INT./ PÄIVÄ- LIINAN HUONE/ SÄNGYN ALUNEN

LIINA räpäyttää silmänsä auki.

22- EXT./ KESÄ. PÄIVÄ- TERON TAKAPIHA

TERO nostaa leludelfiinin altaasta ja nousee ylös altaasta. Ei kuulu ääniä.

23- INT./ PÄIVÄ- LIINAN HUONE

Ei kuulu ääniä. LIINA kömpii esiin sängyn alta. Hän laittaa kuulosuojaimet kaulalleen. Äänet palaavat. Kaikkialla on punaisia paperimassan palasia. LIINA kävelee keskelle huonetta ja katsoo ylös. Siimassa, jossa lukee ”Mars”, on vain pieni pala planeettaa jäljellä. Tv:ssä näkyy savuavia raunioita. LIINA istuu lattialle. Ikkunalasiin koputetaan. LIINA menee ikkunan luo. Ulkona seisoo läpimärkä TERO, jonka kädessä on leludelfiini. TERON poskessa on haava, josta vuotaa verta. LIINA laittaa nopeasti kuulosuojaimet päähänsä ja sulkee silmänsä. Äänet katoavat. LIINAN kädet puristuvat nyrkkiin. TERO katsoo LIINAA ikkunan läpi. LIINA avaa silmänsä. Äänet palaavat. Kuulosuojaimet tippuvat kolahtaen lattialle.

24- INT./ MYÖHÄINEN ILTA- KATTO

LIINA ja TERO istuvat vierekkäin talon katolla. TERO on kietoutunut suureen huopaan ja hänen poskessaan on laastari. TERO hivuttautuu kiinni LIINAN kylkeen. Lapset kyhjäyttävät kylki kyljessä ja katselevat taivaalle.

25- INT./ ILTA- LIINAN HUONE.

Huone on tyhjä. Lattia on täynnä punaisia paperimassan palasia. Leludelfiini makaa sängyllä nokka tv:tä kohti. Sen toisen silmän päällä on laastari. Tv:ssä näkyy merimaisema, jossa kaikkialla on vain vettä. Taivaalla on tähtiä ja vierekkäin kaksi kuuta. Tv:stä kuuluu oikeiden delfiinien ääniä. Pienoismaapallo irtoaa siimastaan ja putoaa vesiämpäriin.